

## Анализ содержания и структуры игры современного дошкольника

О.В. Ширшова

*В статье представлено исследование содержания и структуры игры детей дошкольного возраста в детском саду. Анализ широкого спектра современных игрушек показал, что для них характерна излишняя детализация, копирование бытовых предметов, моделирование персонажей современных мультфильмов и др. Отмечено, что преобладание дидактических игр и специально разработанных пособий для игры сводит на нет использование неоформленных предметов, необходимых для развития творческой инициативы ребенка в игре. Анализ данных, полученных в результате опроса родителей и детей о предпочтениях игр и игрушек, свидетельствует о том, что в современном обществе преобладает тенденция, направленная на раннее интеллектуальное развитие и подготовку ребенка к школе. Наблюдение за игровой деятельностью детей в детском саду позволило выявить феномен упрощения структуры игровой деятельности из-за недостатка времени на свободную игру. Выявлена тенденция насыщения детьми игровой деятельности сюжетами, полученными из различных информационных источников: мультфильмов, фильмов, рекламных роликов и т.п. Отмечена явная дифференциация игр мальчиков и девочек, по-видимому, связанная с просмотром детьми разных мультфильмов.*

*дошкольник, игра, игрушка, сюжет, содержание игры, структура игры, роль, мотив, игровые отношения, реальные отношения*

### Постановка проблемы исследования

Игра, как особый вид деятельности не только человека, но и животных, попала в поле зрения философов, педагогов и психологов очень давно. Создано большое множество теорий игры. Среди зарубежных теорий наиболее известны такие, как теория Ф. Шиллера, К. Грооса, Ф. Бойтендайка, З. Фрейда, Ж. Пиаже. В отечественной психологии большой вклад в понимание игры и ее роли в психическом развитии ребенка внесли П.П. Блонский, Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев, А.В. Запорожец, А.П. Усова. Целостная и наиболее разработанная концепция игры принадлежит Д.Б. Эльконину [8]. Его фундаментальная работа «Психология игры» послужила основой для проведения новых исследований детской игры. В частности, идеи Д.Б. Эльконина развивали исследования С.Л. Новоселовой, Н.Я. Михайленко, Е.О. Смирновой, Н.Г. Салминой, А.С. Спиваковской, Л.И. Эльconiновой.

В XXI веке в обществе стремительно происходят значительные научно-технические изменения, что находит отражение во всех сферах человеческой жизни, в том числе и в детской игре. Детские игры стали существенно изменяться под влиянием «благ» цивилизации – мультфильмов, рекламы, компьютерных игр и других продуктов массовой культуры. Кроме того, современное общество значительно усилило свое внимание к опережающему психическому развитию ребенка. Под влиянием запроса родителей и образовательных инстанций в систему дошкольного образования вводятся всевозможные виды развивающих занятий. Данное обстоятельство привело к тому, что время, отведенное ребенку на свободную игру, существенно сократилось. И это не могло не повлиять на ее содержание и структуру.

Коренные изменения произошли с игровым материалом, наполнившим полки современных магазинов – различные трансформеры, куклы – барби, вампиры, монстры,

“Bratz” и т.п. Скачок в развитии электронной промышленности привел к тому, что жизнь современного ребенка стала изобиловать компьютерными играми различного рода.

Ассортимент, предоставляемый современной индустрией игрушек, весьма многообразен. Отметим наиболее важные с психологической точки зрения особенности игровой продукции, появившейся буквально в последнее десятилетие. Во-первых, большинство игрушек стало максимально детализировано и приближено в своем изображении к реальным предметам. Во-вторых, появилось очень много игрушек, имитирующих предметы быта, используемых в обиходе взрослыми. В-третьих, появилось множество игровых предметов, которые скорее подавляют, чем разворачивают собственную активность ребенка. Так, например, в различных наборах, где нужно что-то склеить, слепить, сконструировать и т.п. – содержатся уже готовые формы, с которыми ребенку остается сделать только одно или пару действий. Надо сказать, что изобилие таких товаров ограничивает развитие ребенка. Ребенок, используя их, лишается возможности в полной мере проявить свои способности, проявить фантазию. По словам В.В. Абраменковой: «Изготовление игрушек собственными руками при участии взрослых – одно из самых перспективных направлений. Игрушки – изделия художественных промыслов, игрушки, сделанные руками детей, являются средством культурно–эстетического развития ребенка, формирования его личности» [2, с. 152].

Наводнение же игровой продукции предметами – копиями реального мира, приводит к тому, что у детей отпадает необходимость использовать в своих играх предметы-заместители. Как указывал Л.С. Выготский, функция замещения имеет очень важное значение для психического развития ребенка, [4, с. 65]. Существующее положение дел на рынке игрушек только на первый взгляд кажется благоприятным. Большой ассортимент, представленный на прилавках, предоставляет родителям свободу выбора, но в то же время, увеличивается вероятность, что этот выбор будет неправильно сделан, ибо он чаще определяется модными тенденциями, чем учетом духовно-нравственного смысла игрушки. В.В. Абраменкова отмечает: «Игрушка программирует особым образом поведение ребенка. И важно понимать, как воздействует игрушка и что за программу она несет. Поскольку есть добро и зло, идеал и антиидеал, игрушка может быть и антиигрушкой» [1, с. 149]. Поэтому очень важно, чтобы выбор родителей игровой продукции для своих чад был осознанным и происходил с учетом тех последствий, которые может вызвать «запрограммированная» игрушка.

В результате всего вышеперечисленного игра стала претерпевать значительные изменения, на что не могли не обратить внимания педагоги, психологи, воспитатели детских садов и сами родители. Было отмечено, что дети стали меньше играть, игра постепенно уходит из детской субкультуры, ее место занимают другие формы деятельности, большинство из которых хоть и несут немалую пользу для детского развития, но никак не могут заменить тех функций, что выполняет игра.

Подобная ситуация делает необходимым выявление места и роли игровой деятельности детей в современной системе дошкольного образования, что стало проблемой данного исследования.

**Определение основных понятий**, характеризующих развернутую форму игры ребенка дошкольного возраста.

В Большом психологическом словаре *детская игра* определяется как «исторически возникший вид деятельности, заключающийся в воспроизведении детьми действий взрослых и отношений между ними в особой условной форме» [3, с. 184].

А.В. Запорожец пишет: «Игра представляет собой первую доступную для дошкольника форму деятельности, которая предполагает сознательное воспроизведение и усовершенствование новых движений» [5, с. 28].

Понимание игры как ведущей деятельности в дошкольном возрасте было развито в работах А.Н.Леонтьева. Он справедливо отмечал, что ведущая роль игры в дошкольном возрасте признается всеми. «Однако для того, чтобы реально овладеть процессом психического развития ребенка на той стадии, когда ведущую роль имеет игра, конечно, еще недостаточно одного только признания за игрой этой роли. Для этого нужно еще понять, в чем именно заключается ведущая роль игры, нужно раскрыть законы игры и ее развития» [6, с. 126-127].

По признанию Д.Б. Эльконина, в его собственной теории основное внимание в ходе анализа игры было уделено выяснению исторического происхождения детской игры; раскрытию социального содержания игры как ведущего типа деятельности детей дошкольного возраста; проблеме символизма и соотношения предмета, слова и действия в игре; критическому рассмотрению существующих теорий игры [7].

Д.Б. Эльконин определяет игру как: «Человеческая игра – это такая деятельность, в которой воссоздаются социальные отношения между людьми вне условий непосредственно утилитарной деятельности» [8, с. 20].

Вслед за З. Фрейдом, Э. Эриксон назвал игру «царским путем к пониманию синтезаторских усилий детского эго» [10, с. 197]. По его мнению «игра есть функция эго, попытка синхронизировать соматические социальные процессы с самостью (the self) [10, с. 199].

*Сюжет игры* – это та область действительности, которая воспроизводится детьми в игре [8, с. 31]. На сюжеты игр оказывают влияние те условия среды, в которых живет и воспитывается ребенок. Изменение конкретных условий жизни, столкновение ребенка с новыми сферами действительности ведет к изменению игровых сюжетов. По сюжету Д.Б. Эльконин относил игры дошкольников в одну из трех групп:

- а) игры с сюжетами на бытовые темы (например, «дочки – матери»);
- б) игры с «производственными» сюжетами («больница», «строительство» и т.п.);
- в) игры с общественно – политическими сюжетами («война», «космос» и т.п.).

В играх детей разного дошкольного возраста существуют общие сюжеты, но дети наполняют их разным содержанием. Так, в игре младших дошкольников существует тенденция к многократному воспроизведению определенных действий, которые они наблюдали у взрослых. В центр внимания детей старшего дошкольного возраста становятся взаимоотношения людей, что находит отражение в их игре. Действия постоянно сменяют одно другое, являясь средством выражения отношения к другому человеку в зависимости от взятой на себя ребенком роли.

*Содержание игры* – это то, что воспроизводится ребенком в игре в качестве центрального характерного момента деятельности и отношений между взрослыми в их трудовой и общественной жизни» [8, с. 31]. По содержанию игры детей можно понять то, насколько глубоко происходит осознание ребенком мира взрослых и их взаимоотношений. Сталкиваясь с новыми сферами действительности, ребенок изменяет содержание игр. На начальных этапах в детских играх имеет место отражение внешней стороны человеческой деятельности, не выходящее за уровень манипуляций, совершаемых с различными предметами. На более поздних этапах в игре можно заметить попытки воспроизвести социальные и межличностные взаимоотношения, взяв на себя роль взрослого человека.

*Роль* и связанные с ней *игровые действия* представляют собой основную, далее не разложимую единицу развернутой формы игры. В них в нерасторжимом единстве

представлены аффективно-мотивационная и операционно-техническая стороны деятельности [8, с. 29].

В характеристике *структуры игры* мы придерживаемся точки зрения Л.И. Элькониновой. Она отмечает, что игра приобретает полную форму только тогда, когда имеет две части (такта) – вызов и отклик на него. Каждый такт связан со своим семантическим полем; между полями существует пространственно-временная граница. Сюжет строится как переход от первого такта ко второму, от одного времени/пространства к другому [9].

**Основная гипотеза исследования:** на содержание игры современных детей оказывает влияние индустрия игрушек, содержание мультфильмов, рекламных роликов и других информационных источников. Структура игры имеет собственную внутреннюю логику существования. Однако ее развертывание зависит от игрового времени: чем меньше времени для игры, тем более упрощенной является ее структура.

**Частные гипотезы исследования:**

1. Особенностью игр современных детей является редкое использование неоформленных предметов, так как современная игровая индустрия предоставляет ребенку оформленные предметы в уменьшенном масштабе и тем самым не способствует проявлению воображения ребенка в игре.

2. Происходит явная дифференциация игр девочек и мальчиков под влиянием просмотра мультфильмов.

3. При дефиците времени игровые действия сводятся к манипуляции с игровым материалом, при наличии свободного времени игра приобретает развернутый двухтактный характер, включающий в себя ситуацию «вызов-ответ» [9].

## Метод

### Этапы исследования и методики сбора данных

*Первый этап:* анализ и описание тех игр и игрушек, которые на сегодняшний день востребованы в обществе. Сбор данных об игровом материале современных дошкольников проводился посредством беседы с родителями и детьми. В выборку вошли 64 дошкольника (30 девочек, 34 мальчика), и их родители. Средний возраст детей составил 5 лет. Дети посещали разные детские сады г. Дубна – «Росинка», «Мишутка», «Сказка», «Золотой ключик», центр развития ребенка «Монтессори». Среди опрошенных родителей преимущественно были мамы (53 женщины, 11 мужчин).

### Детям задавались в основном два вопроса:

- «В какие игрушки ты больше всего любишь играть?»;
- «Любишь ли ты играть в компьютерные игры? Какие?».

### В беседе с родителями затрагивались следующие вопросы:

- «В какие игры предпочитает играть Ваш ребенок?»;
- «Есть ли у ребенка любимые игры?»;
- «Любит ли ребенок играть в компьютерные игры?»;
- «Любит ли ребенок рисовать, лепить, конструировать?».

*Второй этап.* Для проверки и уточнения результатов опроса родителей мы провели серию наблюдений, целью которых было выяснить то, какие игрушки родители реально покупают своим чадам. Второй этап исследования также включал в себя анализ игрушек и игровых пособий, имеющих место на полках современных магазинов в г. Дубна («Кораблик», «Дочки – сыночки», «Телега», “Babyland”).



Данные, полученные в ходе наблюдения за покупательским поведением родителей (второй этап), принципиально не отличались от результатов опроса родителей. Опрос детей позволил выявить гендерные предпочтения игрушек. Девочки отдают предпочтение образным игрушкам – куклам, животным, персонажам из мультфильмов, ориентированных на девочек и т.п.

**Таблица 1. Предпочтения игр и игрушек девочками и мальчиками**

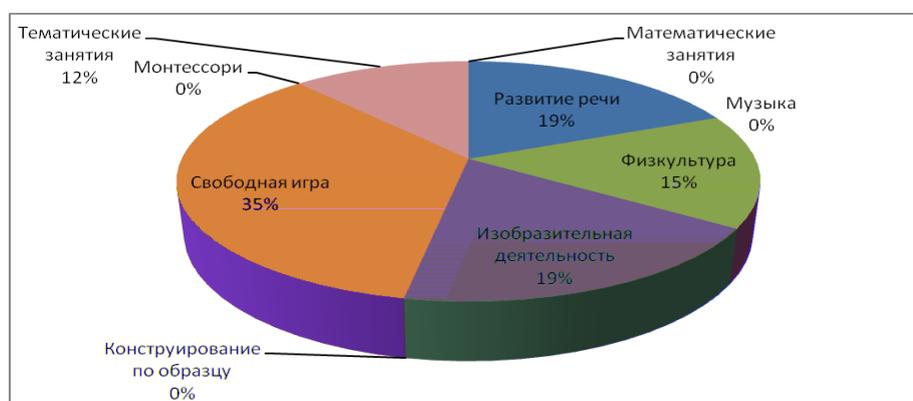
Виды игр и игрушек	Девочки	Мальчики
Образные игрушки	28	8
Игрушки технического характера (машины, самолеты, роботы и т.п.)	5	30
Компьютерные игры	13	22
Конструкторы	8	20
Дидактические игры	10	3

Мальчики же предпочитают технические игрушки, конструкторы и компьютерные игры (см. таблицу 1).

Сравнительно малый интерес и у мальчиков и у девочек вызывают дидактические игры. По-видимому, это связано с тем, что они являются составной частью занятий, которые регулярно проводятся в ДОУ. На остальные же игры у ребенка остается сравнительно мало времени, поэтому они и вызывают у него больший интерес.

Данные, полученные с помощью включенного наблюдения за деятельностью дошкольников в условиях детского сада (третий этап), подвергались качественному и количественному анализу.

Выявлено, что распорядок дня дошкольника достаточно жестко фиксирован (см. рис. 2). Имеет место наличие всевозможных развивающих занятий. Несмотря на это, суммарное количество времени, отведенного в течение дня на игру, превышает время, отведенное на каждый вид занятий в отдельности. Но в то же время, если проследить соотношение игрового времени со временем, которое было затрачено на все остальные виды деятельности суммарно, то мы можем здесь видеть, что игра отодвигается на задний план. Предпочтение отдается видам деятельности, направленным на развитие ребенка и подготовку к школе.



**Рис. 2. Соотношение времени, затраченного на различные виды деятельности в течение дня**

Анализ тем и содержания игр, зафиксированных в период наблюдения, показал, что есть наиболее популярные темы игр дошкольников, и они непосредственно связаны с мультфильмами, которые смотрят дети: «Трансформеры», «Winks» и «My little pony» (см. рис. 3). Дети часто заимствовали сюжет из мультфильмов и переносили его в свои игры.

Таким образом, мы видим, что ситуация существенно изменилась по сравнению с тем, что описывалось психологами прошлого века. Если раньше дошкольники отражали в своих играх различные стороны социальной жизни, реальные взаимоотношения, которые они наблюдали у взрослых, то теперь на лидирующих позициях оказываются игры, где ребенок берет на себя роль вымышленного персонажа; соответственно, и отношения, которые он проигрывает, являются вымышленными.

Отмечено редкое использование детьми в своих играх неоформленных предметов (например, резиночки для волос вместо денег, палочки вместо ложки или градусника, комки снега замещали мотки ткани в магазине и т.п.). Эта особенность, по-видимому, обусловлена тем, что сегодня ребенку в большом количестве предоставляются всевозможные копии предметов, существующих в мире взрослых. Таким образом, у детей отпадает необходимость их чем-либо замещать. Количественный анализ данных показал, что число оформленных предметов, используемых детьми в своих играх, существенно превышает число неоформленных.

Выявлена гендерная дифференциация сюжетов игр, происходящая в том числе и под влиянием просмотра мультфильмов (см. рис. 3). Оказалось, что наибольшую популярность среди девочек занимают «Фей Winks» и «Моя маленькая пони»; у мальчиков – «Бентен» и «Трансформеры». Но, несмотря на то, что существует такое разделение, были зафиксированы игры, которые пользуются популярностью, как у мальчиков, так и у девочек. В данном случае это была игра в «Фей Winks». Вероятно, такое положение дел связано с тем, что в данном мультфильме присутствуют персонажи обоих полов (роли которых дети на себя и берут), и, кроме того, они обладают так называемыми сверхспособностями, которые привлекают детей.

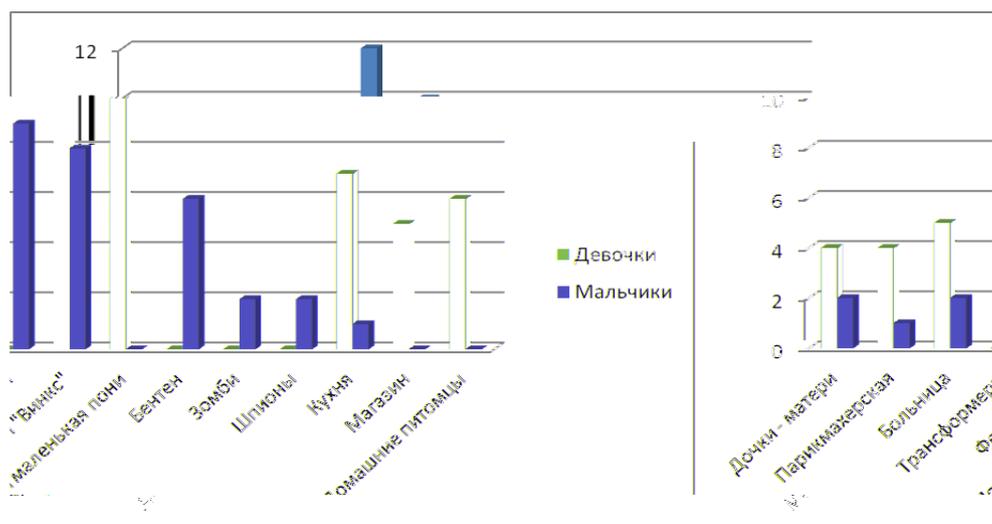


Рис. 3. Количество случаев игр по выделенным темам, зафиксированных в процессе наблюдения за играми мальчиков и девочек

Отмечено, что в некоторых играх дети, взяв на себя роли персонажей мультфильмов, начинали разыгрывать сюжет из реальной жизни, т.е. совмещали вымышленную действительность и реальную. Еще один факт, который подтверждает сильное влияние мультфильмов на игровую деятельность дошкольников – перенос принятой на себя роли за рамки игры, в другие виды деятельности. Было зафиксировано ряд таких случаев, когда перейдя от игры в фэй к рисованию, девочки продолжали называть друг друга не реальными именами, а именами персонажей мультфильма.

Анализ каждой игры с точки зрения наличия/отсутствия в ней компонентов, выделенных в структуре игры Л.И. Элькониной [9], показал, что дети способны развернуть так называемую полноценную игру, включающую большинство таких компонентов, но только при наличии достаточного количества времени. Игра приобретала развернутый характер, если длилась не менее 25-30 минут; лишь 1-2 компонента наблюдались в играх, на которые приходилось около 10-15 минут. В случае дефицита времени (перерывы между занятиями) дети редко пытались объединиться для совместной игры. В таких случаях игра имела индивидуальный характер и чаще всего сводилась к обычным манипуляциям с игрушками.

**Выводы.** Качественный и количественный анализ полученных данных позволил сделать вывод о правомерности выдвинутых гипотез – как общей, так и частных. Игра современного дошкольника действительно испытывает на себе влияние современных мультфильмов, рекламных роликов, компьютерных игр и других источников массовой информации. Из всех игр, зафиксированных в течение периода наблюдения, число тех, что возникли под влиянием просмотра мультфильмов самое большое. Было отмечено, что даже с переходом от игры к другим видам деятельности, протекающим в свободной форме, некоторые дети продолжают общаться друг с другом, исходя из роли персонажа мультфильма, принятой на себя в игре. Этот факт также подтверждает сильное влияние всего вышеперечисленного на деятельность дошкольников.

Выявлена зависимость структуры игры от времени. Развернутая форма игры, включающая ситуацию «вызов – ответ», наблюдалась только в тех случаях, когда на игру было отведено не менее 25-30 минут и более. В ситуациях, когда в распоряжении детей было примерно 10-15 минут, игра сводилась к обычным манипуляциям с игрушками. В таких случаях дети редко пытались организовать совместную игру. Если же делались попытки, то игра сворачивалась в силу объективных причин (начинались занятия, сборы на прогулку и т.п.).

Подтвердились и частные гипотезы. Было выявлено, что дети редко в игре прибегают к замещению одних предметов другими. Число оформленных предметов превышает неоформленные.

В играх детей была обнаружена относительная дифференциация игр мальчиков и девочек, обусловленная просмотром разных мультфильмов (девочки – *My little pony*, мальчики – трансформеры и бентен).

Исследование показало, что игра сохраняется в жизни современных дошкольников, несмотря на ряд неблагоприятных обстоятельств, связанных с режимными моментами в детском саду и интенсивной подготовкой к школе, индустрией игрушек и отсутствием в распоряжении детей неоформленных предметов, доступностью средств массовой информации и привлекательностью зарубежных мультфильмов и т.п.

**Благодарность.** Автор выражает благодарность научному руководителю работы – доктору психологических наук, профессору кафедры психологии государственного университета «Дубна» Обуховой Людмиле Филипповне за идею исследования и

поддержку в разработке темы, а также доктору психологических наук, профессору кафедры психологии государственного университета «Дубна» Мещерякову Борису Гурьевичу за активную помощь в написании данной статьи.

### **Литература:**

1. Абраменкова, В.В. Осторожно: антиигрушка! Родителям об играх и игрушках / В.В. Абраменкова // Дошкольное воспитание. – 2005. – № 4. – С. 98-108.
2. Абраменкова, В.В. Социальная психология детства: Учебное пособие / В.В. Абраменкова. – М.: ПЕР СЭ, 2008. – 431 с.
3. Большой психологический словарь / Под ред. Б.Г. Мещерякова, В.П. Зинченко. – СПб.: прайм-ЕВРОЗНАК; М.: ОЛМА-ПРЕСС, 2009. – 811 с.
4. Выготский, Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка / Л.С. Выготский // Вопросы психологии. – 1966. – № 6. – С. 62-68.
5. Запорожец, А.В. Проблемы дошкольной игры и руководства ею в воспитательных целях / А.В. Запорожец // Игра и ее роль в развитии ребенка дошкольного возраста: Сб. научных трудов. – М., 1978. – 321 с.
6. Леонтьев, А.Н. Психологические основы дошкольной игры / А.Н. Леонтьев // Психологические основы развития ребенка и обучения / Под ред. Д.А. Леонтьева, А.А. Леонтьева. – М.: Смысл, 2009. – С. 124-143.
7. Эльконин, Д.Б. Детская психология: Учебное пособие для студ. высш. учеб. заведений / Д.Б. Эльконин; Ред.- сост. Б.Д. Эльконин. – М.: Издательский центр «Академия», 2004. – 384 с.
8. Эльконин, Д.Б. Психология игры / Д.Б. Эльконин. – 2-ое изд. – М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 1999. – 360 с.
9. Эльконинова, Л.И. О единице сюжетно – ролевой игры / Л.И. Эльконинова // Вопросы психологии. – 2004. – № 1. – С. 68-79.
10. Эриксон, Э. Детство и общество / Э. Эриксон. – СПб.: Ленато, АСТ, Фонд «Университетская книга», 1996. – 592 с.

Поступила в редакцию: 16.12.2014 г.

### **Сведения об авторе**

О.В. Ширшова – бакалавр психологии, магистр кафедры психологии государственного университета «Дубна».

E-mail: [o.x.i@mail.ru](mailto:o.x.i@mail.ru)